

**APLIKASI *MOBILE WEB* PENJUALAN PRODUK GODDESSKIN
PADA ATHENA SKIN CARE MENGGUNAKAN METODE FAST**



TUGAS AKHIR

**Disusun Dalam Rangka Memenuhi Syarat Menyelesaikan Pendidikan
Diploma IV Jurusan Manajemen Informatika
Politeknik Negeri Sriwijaya**

Oleh :

**Yeni Rori
(061440831929)**

**PROGRAM STUDI DIV MANAJEMEN INFORMATIKA
JURUSAN MANAJEMEN INFORMATIKA
POLITEKNIK NEGERI SRIWIJAYA
2018**

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

“Don’t be so hard on yourself”

(Unknown)

“Jangan menyia-nyiakan hidupmu untuk menunggu datangnya sayap. Yakinlah bahwa kalau kau mampu untuk terbang sendiri.”

(Audrey Gene)

Saya persembahkan kepada:

- *Kedua Orang tua yang selalu memberiku semangat dan nasihat*
- *Saudara-saudaraku tercinta*
- *Seluruh Dosen yang telah memberikan bimbingan dan ilmu pengetahuan terutama dosen pembimbing Tugas Akhir*
- *Teman-Teman yang telah mendukung dalam pengerjaan Tugas Akhir*
- *Almamaterku*

ABSTRACT

Athena Skin Care is a beauty clinic which selling a product named goddessskin. Goddessskin is made by natural ingredients with a nice result. The number of the sale has been increasing along with increasing customers. This takes the employees time to handle the transaction. There are a lot of online request to purchase the product, but the customers are away from outside the city. This makes the customers can not do the transaction optimally. To solve the case, Athena Skin Care needs a system with mobile web based that uses FAST (Framework For The Applications Of system Technology) method. Mobile web is constellation of html pages with browser based that can be accessed by portable devices suck as smartphones, gadgets, and tablets.

Keyword : Application, Sale, Goddesskin Product, Mobile Web, FAST (Framework For The Applications Of System Technology)

ABSTRAK

Athena Skin Care adalah tempat perawatan kecantikan yang menjual beberapa produk yang bernama Goddesskin. Produk Goddesskin yang sangat aman dibuat dari bahan baku alami dengan hasil yang bagus. Jumlah penjualan Produk Goddesskin mengalami peningkatan seiring dengan bertambahnya konsumen yang menggunakan produk Goddesskin. Membuat karyawan memakan waktu yang lama untuk melakukan transaksi pembelian. Banyaknya permintaan pelanggan yang ingin membeli produk secara online namun, pelanggan tersebut jauh atau berada diluar kota. Hal ini mengakibatkan para pembeli tidak bisa melakukan transaksi pembelian secara optimal. Maka dari itu diperlukan *system* yang berbasis Mobile Web menggunakan metode FAST (*Framework for The Application Of System*). Mobile web adalah sebuah kumpulan halaman html dengan berbasis *browser*. yang dapat diakses dengan menggunakan perangkat *portable* seperti *smartphone* dan *gadget / tablet*.

Kata Kunci: *Aplikasi, Penjualan , Produk Goddesskin , Mobile Web, FAST (Framework for The Application Of System)*

KATA PENGANTAR



Alhamdulillah Puji dan syukur penulis haturkan kepada Allah SWT, karena berkat rahmat dan hidayah-Nya, penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini dengan tepat waktu. Tujuan dari penyusunan Tugas Akhir ini adalah sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan Mata Kuliah Tugas Akhir pada Program Studi Manajemen Informatika D4 di Politeknik Negeri Sriwijaya.

Selama menyelesaikan Tugas Akhir ini penulis banyak sekali mendapat bantuan, bimbingan dan petunjuk dari berbagai pihak, maka dalam kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terimakasih kepada:

1. Ibu dan Ayah yang telah banyak memberikan dukungan serta doa sehingga saya dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini.
2. Bapak Dr. Ing. Ahmad Taqwa, M.T., selaku Direktur Politeknik Negeri Sriwijaya.
3. Bapak Carlos R.S., S.T., M.T., selaku Wakil Direktur I Politeknik Negeri Sriwijaya.
4. Bapak Aladin, S.E., M.,Si., Ak.Ca., selaku Wakil Direktur II Politeknik Negeri Sriwijaya.
5. Bapak Ir. H. Irawan Rusnadi, M.T., selaku Wakil Direktur III Politeknik Negeri Sriwijaya.
6. Bapak Drs. Zakaria, M.Pd., selaku Wakil Direktur IV Politeknik Negeri Sriwijaya.
7. Bapak Indra Satriadi, S.T., M.Kom., selaku Ketua Jurusan Manajemen Informatika.

8. Bapak Sony Oktapriandi S.Kom., M.Kom., selaku Sekretaris Jurusan Manajemen Informatika dan sekaligus sebagai Pembimbing II dalam penulisan tugas akhir.
9. Bapak M. Aris Ganiardi, S.Si., M.T., selaku Ketua Program Studi Manajemen Informatika DIV.
10. Bapak Dedy Rusdyanto, S.E., M.Si. selaku Pembimbing I dalam penulisan Tugas Akhir.
11. Teman-teman seperjuangan MI C 2014.
12. Teman-teman DIV Manajemen Informatika Politeknik Negeri Sriwijaya 2014.
13. Semua pihak yang telah membantu dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini.

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan Tugas Akhir ini masih terdapat kesalahan dan kekurangan, untuk itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun dari semua pihak demi kesempurnaan penulis yang akan datang. Akhir kata penulis berharap semoga Tugas Akhir ini bermanfaat bagi semua pihak yang membutuhkannya, khususnya mahasiswa-mahasiswi Jurusan Manajemen Informatika Politeknik Negeri Sriwijaya sehingga tujuan yang diharapkan dapat tercapai, Aamiin.

Palembang, Juli 2018

Penulis

DAFTAR ISI

COVER	i
LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI	ii
LEMBAR PENGESAHAN JUDUL	iii
HALAMAN MOTO DAN PERSEMBAHAN	iv
ABSTRACT	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Ruang Lingkup Sistem	3
1.3 Permasalahan	3
1.4 Tujuan dan Manfaat	3
1.4.1 Tujuan	3
1.4.2 Manfaat	3
1.5 Metodologi Pengumpulan Data	4
1.5.1 Lokasi Pengumpulan Data	4
1.5.2 Metode Pengumpulan Data	4
1.6 Sistematika Penulisan	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	6
2.1 Teori Umum	6
2.1.1 Pengertian Aplikasi	6
2.1.2 Pengertian Aplikasi <i>Mobile</i>	6
2.1.3 <i>Website</i>	7

2.1.3.1 Pengertian <i>Website</i>	7
2.1.3.2 Fungsi <i>Website</i>	7
2.1.3.3 Unsur-Unsur <i>Website</i>	8
2.2 Teori Judul	10
2.2.1 Metode Pengembangan FAST (<i>Framework For The Application Of System Technology</i>))	10
2.2.2 Langkah-Langkah Metode Pengembangan System	10
2.2.3 Pengertian Penjualan	12
2.2.4 Jenis-Jenis Penjualan.....	12
2.3 Teori Program	13
2.3.1 PHP (<i>Perl Hypertext Preprocessor</i>)	13
2.3.1.1 Pengertian PHP (<i>Perl Hypertext Preprocessor</i>)	13
2.3.1.2 Kelebihan PHP dari bahasa pemograman lain.....	14
2.3.2 <i>Web Responsive</i>	14
2.3.3 Pengertian JavaScript	16
2.3.4 Pengertian HTML 5	16
2.3.5 Pengertian MySQL	16
2.3.6 XAMPP	17
2.3.7 <i>Bootstrap</i>	17
2.4 Referensi Sebelumnya	20
BAB III METODELOGI PENELITIAN	21
3.1 Instansi Perusahaan	21
3.1.1 Visi dan Misi Perusahaan	21
3.1.1.1 Visi	21
3.1.1.2 Misi	21
3.2 Tempat Penelitian	21
3.3 Alat dan Bahan Penelitian	
3.3.1 Alat Penelitian	21
3.3.2 Bahan Penelitian	22
3.4 Tahapan Penelitian	22
3.4.1 Tahap Perumusan Masalah	22

3.4.2 Tahap Pengumpulan Data	23
3.4.3 Rancangan Penelitian	24
3.5 Prosedur yang Sedang Berjalan	25
3.6 Metode Pengembangan Sistem	26
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	29
4.1 Scope Definision (Definisi Lingkup).....	29
4.2 Problem Analysis (Analisis Permasalahan)	30
4.3 Requirement Analysis (Analisa Kebutuhan)	31
4.3.1 Kebutuhan Fungsional	31
4.3.2 Kebutuhan Non Fungsional	32
4.4 Logical Design (Desain Logis)	32
4.4.1 Data Flow Diagram (DFD)	33
4.4.2 Diagram Konteks	33
4.4.3 Diagram Nol.....	34
4.4.4 Flowchart Admin	37
4.4.5 Flowchart Pimpinan	38
4.4.6 Flowchart Pelanggan	39
4.4.7 Block Chart Diagram	40
4.4.8 Entity Relationship Diagram (ERD)	41
4.4.9 Kamus Data	41
4.4.10 Tabel Data	43
4.5 Decission Analysis (Analysis Kebutuhan)	48
4.6 Physical Design (Desain Fisik)	48
4.6.1 Rancangan Halaman Sistem	49
4.6.1.1 Rancangan Halaman Login.....	49
4.6.1.2 Rancangan Halaman Home	50
4.6.1.3 Rancangan Halaman Home Admin	51
4.6.1.4 Rancangan Halaman Home Pimpinan	52
4.6.1.5 Rancangan Halaman Home Pelanggan.....	53
4.6.1.6 Rancangan Halaman Input Pengguna	54
4.6.1.7 Rancangan Halaman Output Pengguna	55

4.6.1.8 Rancangan Halaman Input Kategori Produk	56
4.6.1.9 Rancangan Halaman Output Kategori Produk	57
4.6.1.10 Rancangan Halaman Input Produk	58
4.6.1.11 Rancangan Halaman Output Produk	59
4.6.1.12 Rancangan Halaman Input Promosi	60
4.6.1.13 Rancangan Halaman Output Promosi.....	61
4.6.1.14 Rancangan Halaman Pelanggan	62
4.6.1.15 Rancangan Halaman Input Ongkir	63
4.6.1.16 Rancangan Halaman Output Ongkir.....	64
4.6.1.17 Rancangan Halaman Pembelian	65
4.6.1.18 Rancangan Halaman Konfirmasi Pembayaran	66
4.6.1.19 Rancangan Halaman Pengiriman.....	67
4.6.2 Tampilan Halaman Aplikasi	68
4.6.2.1 Tampilan Halaman Login	68
4.6.2.2 Tampilan Halaman Home	69
4.6.2.3 Tampilan Halaman Input Data Pengguna	70
4.6.2.4 Tampilan Halaman Output Data Pengguna	71
4.6.2.5 Tampilan Halaman Input Kategori Barang.....	72
4.6.2.6 Tampilan Halaman Output Kategori Barang	73
4.6.2.7 Tampilan Halaman Input Produk	73
4.6.2.8 Tampilan Halaman Output Produk	75
4.6.2.9 Tampilan Halaman Promosi	76
4.6.2.10 Tampilan Halaman Pelanggan	77
4.6.2.11 Tampilan Halaman Input Ongkir	78
4.6.2.12 Tampilan Halaman Output Ongkir.....	79
4.6.2.13 Tampilan Halaman Pembelian	80
4.6.2.14 Tampilan Halaman Konfirmasi Pembayaran	81
4.6.2.15 Tampilan Halaman Pengiriman.....	82
4.7 Contraction and Testing (kontraksi dan Pengujian)	83
4.7.1 Hasil Pengujian	84
4.7.1.1 Pengujian halaman Admin	84

4.7.1.2 Pengujian Halaman Pelanggan	85
4.7.1.3 Pengujian Halaman Pimpinan	86
4.7.1.4 Kesimpulan Hasil Pengujian	86
4.8 Screen Shoot Halaman Pengujian	87
4.8.1 Login Halaman Admin	87
4.8.2 Menyimpan Kategori Produk	88
4.8.3 Menambah Halaman Data Produk Admin.....	88
4.8.4 Menyimpan Halaman Data Promosi.....	89
4.8.5 Menampilkan Halaman Data Pelanggan	90
4.8.6 Menambah Halaman Data Ongkir	91
4.8.7 Menampilkan Halaman Pembelian.....	91
4.8.8 Menampilkan Halaman Konfirmasi Pembayaran.....	92
4.8.9 Menampilkan Halaman Pengiriman	93
4.8.10 Logout Halaman Admin	93
4.8.11 Login Halaman Pelanggan.....	94
4.8.12 Menampilkan Halaman Produk Pelanggan	94
4.8.13 Menampilkan Halaman Daftar Pesanan Pelanggan.....	95
4.8.14 Menampilkan Halaman Pembayaran Pelanggan	95
4.8.15 Menampilkan Halaman Pengiriman Pelanggan	96
4.8.16 Menampilkan Halaman Logout Pelanggan	96
4.8.17 Login Halaman Pimpinan.....	97
4.8.18 Menampilkan Halaman Pengguna	98
4.8.19 Menampilkan Laporan Barang Pimpinan	99
4.8.20 Menampilkan Halaman Penjualan Pimpinan	100
4.9 Installation and Delivery	101
4.10 Pemeliharaan Sistem	101
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	102
5.1 Kesimpulan	102
5.2 Saran	102

DAFTAR PUSTAKA

LISTING PROGRAM

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Jenis Produk Goddesskin	1
Tabel 4.1 Problem, Opportunities, Objectives and Constraints Matrix	30
Tabel 4.2 Kebutuhan Fungsional.....	31
Tabel 4.3 Tabel Pengguna	44
Tabel 4.4 Tabel Kategori Produk	44
Tabel 4.5 Tabel Produk	45
Tabel 4.6 Tabel Ongkir	45
Tabel 4.7 Tabel Pelanggan	46
Tabel 4.8 Tabel Penjualan	46
Tabel 4.9 Tabel Promosi	47
Tabel 4.10 Tabel Pembayaran	47
Tabel 4.11 Tabel Pengiriman	48
Tabel 4.12 Tabel Rencana Pengujian	83
Tabel 4.13 Tabel Halaman Akses Admin	83
Tabel 4.14 Tabel Halaman Akses Pelanggan	85

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Responsive Web Design	15
Gambar 3.1 Rancangan Penelitian	24
Gambar 3.2 Prosedur yang Sedang Berjalan	25
Gambar 3.3 Kerangka Kerja Framework For The Application Of System Technique (FAST)	26
Gambar 4.1 Diagram Konteks	33
Gambar 4.2 Diagram Nol	35
Gambar 4.3 Flowchart Diagram Admin	37
Gambar 4.4 Flowchart Diagram Pimpinan.....	38
Gambar 4.5 Flowchart Diagram Pelanggan	39
Gambar 4.6 <i>Block Chart Diagram</i>	40
Gambar 4.7 <i>Entity Relationship Diagram</i> (ERD)	41
Gambar 4.8 Rancangan Halaman <i>Login</i>	49
Gambar 4.9 Rancangan Halaman Halaman <i>Home</i>	50
Gambar 4.10 Rancangan Halaman Home <i>Admin</i>	51
Gambar 4.11 Rancangan Halaman Home Pimpinan	52
Gambar 4.12 Rancangan Halaman Home Pelanggan	53
Gambar 4.13 Rancangan Halaman Input Pengguna.....	54
Gambar 4.14 Rancangan Halaman Output Pengguna	55
Gambar 4.15 Rancangan Halaman Input Kategori produk	56
Gambar 4.16 Rancangan Halaman Output Kategori Produk	57
Gambar 4.17 Rancangan Halaman Input Produk	58
Gambar 4.18 Rancangan Halaman Output Produk	59
Gambar 4.19 Rancangan Halaman Input Promosi	60
Gambar 4.20 Rancangan Halaman Output Promosi.....	61
Gambar 4.21 Rancangan Halaman Pelanggan	62
Gambar 4.22 Rancangan Halaman Input Ongkir	63
Gambar 4.23 Rancangan Halaman Output Ongkir.....	64
Gambar 4.24 Rancangan Halaman Pembelian	65

Gambar 4.25 Rancangan Halaman Konfirmasi Pembayaran	66
Gambar 4.26 Rancangan Halaman Pengiriman.....	67
Gambar 4.27 Tampilan Halaman Login	68
Gambar 4.28 Tampilan Halaman Home	69
Gambar 4.29 Tampilan Input Data Pengguna	70
Gambar 4.30 Tampilan Output Data Pengguna	71
Gambar 4.31 Tampilan Halaman Input Kategori Barang	72
Gambar 4.32 Tampilan Halaman Output Kategori Barang.....	73
Gambar 4.33 Tampilan Halaman Halaman Input Produk	74
Gambar 4.34 Tampilan Halaman Output Produk.....	75
Gambar 4.35 Tampilan Halaman Promosi	76
Gambar 4.36 Tampilan Halaman Pelanggan.....	77
Gambar 4.37 Tampilan Halaman Input Ongkir.....	78
Gambar 4.38 Tampilan Halaman Output Ongkir	79
Gambar 4.39 Tampilan Halaman Pembelian.....	80
Gambar 4.40 Tampilan Halaman Konfirmasi Pembayaran.....	81
Gambar 4.41 Tampilan Halaman Pengiriman	82
Gambar 4.42 Screenshot Login Halaman Admin.....	86
Gambar 4.43 Screenshot Menyimpan Halaman Kategori Produk	87
Gambar 4.44 Screenshot Menyimpan Halaman Data Produk	87
Gambar 4.45 Screenshot Menyimpan Halaman Data Promosi	88
Gambar 4.46 Screenshot Menampilkan Halaman Data Pelanggan.....	89
Gambar 4.47 Screenshot Menambah Halaman Data Ongkir	90
Gambar 4.48 Screenshot Menampilkan Halaman Pembelian	90
Gambar 4.49 Screenshot Menampilkan Halaman Konfirmasi Pembayaran	91
Gambar 4.50 Screenshot Menampilkan Halaman Pengiriman.....	92
Gambar 4.51 Screenshot Logout Halaman Admin.....	92
Gambar 4.52 Screenshot Login Halaman Pelanggan	93
Gambar 4.53 Screenshot Menampilkan Halaman Produk.....	93
Gambar 4.54 Screenshot Menampilkan Halaman Daftar Pesanan.....	94
Gambar 4.55 Screenshot Menampilkan Halaman Pembayaran	94

Gambar 4.56 Screenshot Menampilkan Halaman Pengiriman Pelanggan	95
Gambar 4.57 Screenshot Logout Halaman Pelanggan	95
Gambar 4.58 Screenshot Login Halaman Pimpinan	96
Gambar 4.59 Screenshot Menampilkan Halaman Pengguna	97
Gambar 4.60 Screenshot Menampilkan Halaman Laporan Barang	98
Gambar 4.61 Screenshot Menampilkan Halaman Penjualan.....	99

